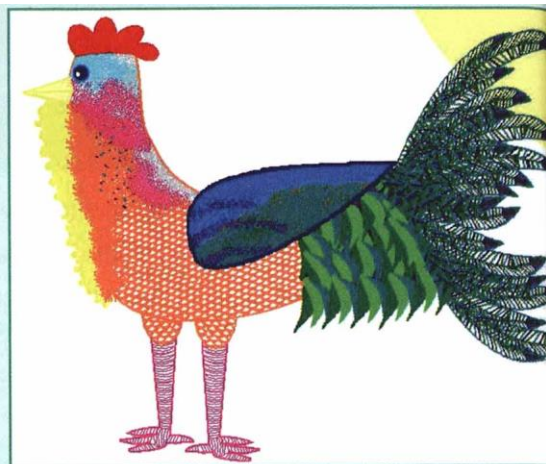


OTOČENÍ A PŘEKLOPENÍ

Označenou část obrázku můžeme přesouvat, zvětšovat či kopírovat. Lze jej ale též různě převracet a otáčet. Můžeme tak vytvářet například souměrné obrázky. Podívej se na obrázek kohouta. Všimni si jeho nohou i per na ocase. Malíř nejdříve nakreslil jednu nohu, zkopíroval ji a potom překlopil. S pery na ocase udělal totéž: některé pera zkopíroval a poté překlopil. Zároveň si všimni, že zelená pírká pod křídlem jsou také všechna stejná, vznikla z jednoho pírká kopírováním. Co je překlápěno vodorovně a co svisle?



Otočit

- Otočit doprava o 90 stupňů
- Otočit doleva o 90 stupňů
- Otočit o 180 stupňů
- Překlápět svisle
- Překlápět vodorovně

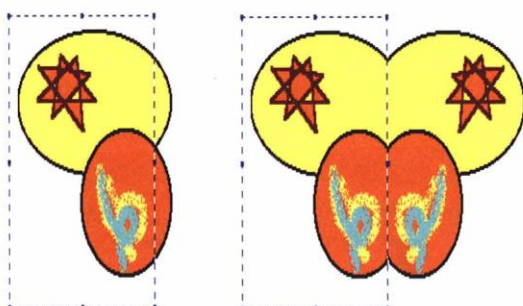
VYZKOUŠEJ

- Nakresli kartáček na zuby. Vyber jej a postupně jej otáčej nebo překlápěj.

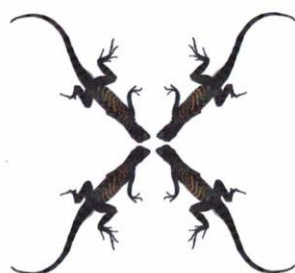


PRACUJEME

- Nakresli obrázek motýla tak, aby byl souměrný.



- Soubor *Ještěrka* obsahuje obrázek jedné ještěrky. Nakreslili pomocí něho ještěrčí schůzi.



- Vytvoř dvouhlavou hrací kartu. Buď polovinu karty překlápěj, nebo otáčej?



- Otevři soubor *Ovoce*. Pytel s ovocem a zeleninou se roztrhl a všechno se rozkutálelo. Jablko se utrhl stopka, hruška spadla do louže, mrkev se zlomila, jedna třešnička se dokonce ztratila úplně. Oprav pytel a vrať dobroty zpátky dovnitř podle obrázku.



- Tajné písmo. Ondra nakreslil štětcem v Malování své jméno. Označil jej nástrojem **Vybrat** a postupně volil tyto tři nástroje:

- Otočit o 180 stupňů
- Překlápět svisle
- Překlápět vodorovně

Jak nakonec nápis vypadal?
Tipni si a pak ověř v Malování. Vyber ze čtyř možností na obrázku.



